



Interatividade, religião e tecnologia: por uma dramaturgia do hipertexto

Cainan Baladez

O espetáculo *5PSA – o filho* é resultado de uma pesquisa realizada no âmbito da graduação do Departamento de Artes Cênicas da USP. Nasce impulsionado pelos dois “poderes” do teatro, a teoria e a prática, operando tanto uma pesquisa de linguagem, que encontrou nas novas tecnologias um paradigma de organização a ser investigado, como em uma pesquisa temática que investigou a retórica religiosa como meio de persuasão.

A pesquisa de linguagem não focou, como se poderia imaginar, na utilização de apetrechos tecnológicos: sensores, telões ou programas de computador. Investigamos, principalmente, o que a tecnologia oferecia em modelos de condução, interação e absorção do espectador. As novas tecnologias surgem para o grupo como uma alternativa estética, que expressando uma ética nos serve como fonte de reflexão para um posicionamento frente ao que presenciamos. A tecnologia nos interessou, acima de tudo, pelo modelo de organização das partes com que trabalha, que questiona a hegemonia de um único centralizador, democratizando o momento da criação. De uma maneira geral, a estética do virtual e do digital tende a comprometer o receptor com a obra. Sai de cena a figura clássica do espectador que presenciar um even-

to mas permanece alheio a suas conseqüências. Retoma-se o significado de espectador como testemunha, e, como tal, responsável pelo que presencia. É conseqüência direta disso, como a física teórica já havia deixado claro, a impossibilidade de se presenciar um evento sem influenciá-lo diretamente. Assistir já é agir sobre o que se vê. Mas não é o espectador que deve agir sobre a obra, e sim a obra que deve ser permeada pela presença do espectador. Para tanto as novas tecnologias criaram (ou reinventaram) ferramentas de interface que permitem a relação entre o virtual e o atual e garantem uma relação igualitária entre obra e espectador. As interfaces são responsáveis pela pavimentação de uma segunda via, aquela que leva os estímulos de volta ao artista. Criando não uma troca cadenciada, mas um fluxo dinâmico e aberto que borra as definições de sujeito e objeto. Por um lado, cobra-se responsabilidade ao receptor pela obra comungada, mas, por outro, se lhe concede a possibilidade da co-criação.

Paralelamente à pesquisa de linguagem, iniciou-se uma pesquisa temática que investigou a retórica religiosa como meio humano de comprovação, persuasão e coerção da verdade, quase sempre em detrimento da verdade alheia. Cada ator através de leituras dos livros sagrados,

Cainan Baladez é graduado em direção pelo Departamento de Artes Cênicas da USP. O espetáculo *5 PSA* foi escolhido como melhor espetáculo da Mostra Universitária do Festival Rio Cena, de 2005.

visitas aos templos, e encontros com os dirigentes das respectivas religiões, levantou as questões que pautaram a retórica apresentada pelo seu personagem. As religiões escolhidas foram: Judaísmo, Islamismo, Umbanda e Espiritismo. Essas escolhas não foram orientadas no sentido de obter um panorama amplo da história religiosa da humanidade. Mesmo porque as religiões não seriam tratadas especificamente, mas, apenas, suas premissas e modos retóricos seriam utilizados durante a construção dos personagens. No final do processo não restaram sinais aparentes das fontes de origem. Afinal, não nos cabia questionar as crenças, deuses e profetas de cada religião. Interessava-nos sim sua potencialidade de estabelecer uma verdade crível diante de seus fiéis. Não nos cabia apontar onde reside a verdade, e sim questionar o modelo humano de coerção pela verdade comum a todas as religiões. Nesse jogo de verdades antagônicas, retórico e persuasivo, detectamos quatro fases que futuramente serviriam para a estruturação do espetáculo: um início sedutor, que visa chamar os possíveis seguidores para o seu grupo; o estabelecimento da verdade como fato seguro e inquestionável; a defesa passional da verdade estabelecida e seu conseqüente fortalecimento; e, finalmente, a coerção da verdade por mecanismos de poder mais radicais, como a submissão e a subserviência. Assim o espetáculo foi dividido nas seguintes partes:

1. Inicia-se pela apresentação introdutória das retóricas individuais, através de uma rápida introdução panfletária.
2. Os espectadores escolhem um dos quatro personagens para seguir.
3. Cada personagem faz a defesa de sua verdade para um grupo, através de uma apresentação retórica mais detalhada.
4. Os grupos se reencontram em duas salas. Cada uma com metade do público.
5. Ocorre o debate passional. Onde cada personagem defende ardorosamente a sua verdade em oposição ao outro.
6. O público é todo reunido para o final do espetáculo. Cabe a eles eleger como “Fi-

lho” o personagem que julgaram ter a melhor retórica.

7. A revelação como “Filho” escolhido concede o poder a um personagem. A obtenção desse poder revela-se a real finalidade de todo ritual. Compete ao “Filho” revelado impor sua verdade a todos presentes.

Esta estrutura é desenvolvida através de uma ficção: os espectadores estão visitando uma família que criou uma *religião própria* baseada em revelações que uma certa divindade faz. Não havendo consenso na interpretação de tais revelações, os irmãos estabelecem versões individuais conflitantes, criando sub-religiões que dogmatizam as palavras da divindade. A nova religião funda-se a partir de um decálogo próprio que será alvo de interpretações variadas no desenrolar do espetáculo.

A Estrela é desde o princípio, e não há outro princípio.

A Mãe é entre a Estrela e o Filho.

A Mãe é aquela que está com a Verdade.

O Filho é aquele que entende a Verdade.

O Filho é aquele que não quer ser o Filho.

O Filho é aquele que carrega os verdadeiros sinais.

O Filho é aquele que é entre os irmãos.

O Filho é aquele que é no Mundo.

O Filho é aquele que será revelado.

A 10ª verdade está com aqueles que vêm do Mundo.

O regime implantado na ficção pelo decálogo distribui as funções entre os atuentes no espetáculo da seguinte maneira: A Estrela é a divindade máxima, criadora de tudo o que existe. A Mãe é a única que se comunica com a Estrela, é a ponte entre a divindade e os irmãos. É através dela que os irmãos tomaram conhecimento do Decálogo. Os irmãos são os outros quatro personagens, que seguidores da religião, tentarão convencer o Mundo de que sua interpretação é a mais fiel ao decálogo. O Mundo é o público.

As três primeiras verdades versam sobre a Trindade Máxima da religião: Estrela, Mãe e Filho. As seis subseqüentes ditam as características e qualidades do Filho. A última declara a função do público no espetáculo. O discurso persuasivo de cada irmão tende a convencer o Mundo de que ele é o Filho a ser revelado.

A estrutura da ficção foi elaborada no sentido de abarcar os espectadores como parte fundamental da trama. Cria-se então um universo autônomo no qual o público imerge numa posição favorável a interação, mas sem coação a uma participação involuntária. É na criação desse universo autônomo que as pesquisas de linguagem e conteúdo se encontram. As ferramentas de interface são os meios pelos quais a obra e o público se comunicam. Elas devem estar sempre a serviço da teatralidade, e devem, assim como a técnica de um ator, desaparecer aos olhos do espectador. Conceitos como imersão, interatividade, hipertexto e acesso não-linear surgem com o intuito de possibilitar o intercâmbio de estímulos, devendo sempre favorecer o bom andamento da ficção teatral.

A imersão não ocorre simplesmente através da constituição de um espaço cênico de 360 graus, ou realizando-se um espetáculo num espaço alternativo. É imprescindível que o ambiente detecte a presença do visitante e se transforme a partir de sua intromissão. São as entidades animadas com capacidade de responder aos estímulos gerados pelos visitantes, na mesma razão de suas variantes em tempo-real, que lhe dão validade. No universo digital isso é possível através de programas de inteligência artificial. Já no teatro, de forma natural, tal função pode ser realizada, com melhor performance, pelos atores com a devida técnica. Assim, os personagens não ignoram a presença do público-visitante, detectando-o como parte integrante do universo ficcional. O espectador deixa de ser uma entidade a qual todos se dirigem, mas que se encontra fora do sistema de signos da ficção, para se transformar numa testemunha *in loco* dos fatos gerados pela mesma. Tendo a oportunidade de provocar estímulos desestabilizadores da

cena, que devem ser conseqüentemente solucionados pelas inteligências naturais (atores e personagens) restabelece-se harmonia do sistema. O conceito de imersão deve encontrar ressonâncias no regime de signos do espetáculo. Por um lado é impossível impor ao espectador um personagem que ele não tem disponibilidade física ou psíquica de incorporar, como ser mãe de alguém, ou lhe imputar um passado que ele desconhece. Mas é possível propor a ele uma identidade que lhe permita interagir minimamente com a trama. Cria-se assim um rascunho personagem que consegue atuar ao lado dos outros personagens, de forma contemplativa no início e como votante no final. Exemplificando melhor, o público, que figura como “Mundo”, vai escolher qual dos quatro “Filhos” é o verdadeiro porta-voz da Estrela. Assim, quando numa espécie de prólogo, a personagem da Mãe aborda os visitantes perguntando-lhes de onde vieram, qualquer que sejam as respostas ela constata: “É no Mundo, não é?”. Essa primeira abordagem, que deve ser sutil, carinhosa e carismática, para não gerar rejeição à interação, é essencial para configurar o público como uma entidade ficcional. Como qualquer personagem sua função na trama deve ser bem definida. Por isso, logo no início do espetáculo, todos os espectadores recebem a informação: “A 10ª verdade é aquela que está com aqueles que vêm do Mundo”. Deixando claro que a sua presença era aguardada e será crucial para o desenvolvimento da trama. Por mais simples que esse artifício seja, é essencial para o espectador entender por que está ali e o que será pedido a ele. Essa função lhe possibilita exercer poder. Sua posição privilegiada o autoriza a barganhar atenção e informação com os outros personagens.

A dramaturgia foi criada no sentido de que o visitante fosse persuadido a acreditar em um dos quatro “Filhos” e segui-lo como um fiel de sua religião. Cabe ao personagem convencer o maior número de espectadores que a sua interpretação é a verdadeira através de sua retórica, lançando mão, principalmente, de dois mecanismos de persuasão: a argumentação e a sedução.

A argumentação foi estabelecida a partir do estudo teórico das religiões, mas também com os recursos imaginativos e de improvisação de cada dos atores. Cabia a eles selecionar de seu estudo uma prerrogativa religiosa pertinente a uma discussão contemporânea e ao dramaturgo transformá-la num axioma através da criação de uma rede argumentativa. Numa estrutura relacional-interativa não basta criar uma única linha de raciocínio, pois a intromissão do espectador pode transbordar os limites do previsto, levando toda a argumentação à incredulidade. Por isso a liberdade de uma rede argumentativa pode significar, nesse caso, maior consistência. Outra característica da argumentação é apresentar uma abordagem específica que lhe confere, também, uma linha ética de pensamento. Assim os personagens atraem os espectadores através da promessa de um prisma ético de leitura da realidade. Enquanto um oferece parábolas, outro oferece os fatos verídicos, um terceiro afirma portar a comprovação científica e outro, ainda, promete revelar os segredos contidos em cada verdade do decálogo.

O segundo mecanismo é a sedução, que acrescenta outros modos de atração do espectador-visitante além da exposição argumentativa. Os personagens vão lançar mão portanto, além da razão e do pragmatismo, da sensualidade e do encantamento. Enquanto uns convencem pelo discurso racional, outros se servem de retóricas mais emocionais e encantatórias.

Criou-se, pois, uma dramaturgia que atendesse às necessidades de um discurso maleável e que desse ao espectador a sensação de estar assistindo a uma apresentação única e típica, seja do político, seja do religioso e professoral. A ilusão do ineditismo do discurso é fundamental para cativar o ouvinte e ceder-lhe espaço de resposta. É na maleabilidade do discurso que o acesso não-linear emprestado do conceito de hipertexto encontra a sua forma. A dramaturgia deveria se estruturar de tal forma que permitisse a intromissão do espectador sem perder a coesão do texto. No hipertexto é possível acessar um número ilimitado de informações sem se-

guir uma seqüência causal. Através de um conteúdo pode-se acessar um outro que não necessariamente seria a seqüência causal lógica do primeiro. Diz-se do hipertexto que o acesso a sua informação é não-linear, podendo fluir de um assunto ao outro sem uma coesão temática. Essa dispersão pode ser muito nociva a uma estrutura ficcional, corre-se o risco de se perder na prolixidade e na superficialidade dos temas sugeridos. Portanto emprestamos a idéia de acesso não-linear, mas num sistema com coesão semântica e temática. O que nos aproxima mais do banco de dados do que do hipertexto da internet, por exemplo. Assim, o conteúdo divide-se em blocos de textos que podem ser acessados de forma não-linear, dependendo da interferência dos espectadores a cada apresentação. Para exemplificar pegarei dois momentos distintos do espetáculo: a “retórica das verdades” e o “duelo de retóricas”.

Na cena “retórica das verdades” cada personagem encaminha o seu grupo de espectadores (o público escolheu um dos quatro personagens para seguir) ao seu “canto da casa”. É nesse momento que ele poderá apresentar sua retórica mais detalhadamente. Esse momento é dividido em duas partes. A dramaturgia da primeira parte consiste em um texto formalmente tradicional (com começo, meio e fim) de dez minutos. Esse texto contém as prerrogativas, o ponto de vista e as premissas em que sua interpretação do decálogo da casa se baseia. O método interpretativo permite que haja interferência externa, mas a estrutura da dramaturgia impõe que, após o término da interferência, retorne-se ao texto de onde ele foi interrompido. Para a coesão temática e de conteúdo é necessário garantir que um determinado número de informações seja passado. Na segunda parte da “retórica das verdades” os atores têm a liberdade de acessar de modo não-linear o texto. O seu conteúdo baseia-se nas interpretações de cada verdade do decálogo e não tem uma ordem prevista de apresentação. Assim o personagem pode perguntar aos espectadores qual mandamento lhes provoca mais curiosidade. E a

partir daí, ora por influência externa, ora para responder questões antes levantadas, ora ainda por escolha do ator, faz-se uma seleção de textos em tempo real. Ou seja, no limite das combinações, existe a ilusão do ineditismo que permite a interferência direta do espectador.

Nessa forma de acesso não-linear ainda é possível ver as linhas que levam um texto ao outro. O limite de combinações é necessário, pois, como a teoria do caos já previa com sua lei de entropia, a quantidade de caos num sistema é inversa e exponencialmente proporcional ao cálculo de previsibilidade. Ou seja, quanto mais liberdade no texto, menor controle sobre o conteúdo. Para não se perder na prolixidade é necessário equilibrar as duas grandezas.

Já na cena seguinte, o “duelo de retóricas”, permite-se uma entropia maior. Cada dupla de personagens encaminha seu “Mundo” para uma outra sala. Com uma desculpa ficcional de se realizar um ofertório ritualístico, o que se assiste é um duelo de palavras em que cada personagem tenta desacreditar o outro publicamente. A estrutura da cena determina que um deve esperar a proposta do outro, para só depois contra-argumentar, criando um duelo de palavras ou “duelo de retóricas”. Nessa cena o acesso ao texto é mais caótico. Cada personagem tem um rol de argumentos e ofensas que são acessados de acordo com o jogo entre os atores, com as coisas que aconteceram na cena anterior e com os estímulos espontâneos do público no desenrolar da cena. Os atores renovam a cada apresentação a sua rede argumentativa, ampliando o rol de argumentos, tanto os de defesa como os de ataque. Caso um ator proponha um novo texto, cabe ao outro criar uma resposta em tempo real. Posteriormente ele deve reelaborar a resposta e devolvê-la na apresentação seguinte. Na verdade, percebemos que a melhor maneira da estrutura hipertextual desenvolver-se enquanto dramaturgia era ocorrendo mediada pela interioridade do ator. Não existe uma gama segura de textos previamente escritos que garanta que algum dos espectadores não vá propor em alguma apresentação uma alter-

nativa completamente nova. Logo não adianta ter um rol extensíssimo de textos possíveis se o ator não souber sair deles diante da necessidade. Nesse momento a nova tecnologia encontra a tradição da técnica teatral. A melhor resposta que encontramos foi fazendo emergir o subtexto dos personagens, dando-lhes a liberdade de dizer o que efetivamente pensam. Treinando, assim, a sua existência fora dos limites do texto previsto. O personagem ganha autonomia para criar novos caminhos de ação e de dramaturgia. Caso algum ator ou espectador lhe proponha uma questão completamente nova (como invariavelmente acontece) cabe a ele, tendo por base o subtexto e as idiossincrasias do personagem, criar em tempo real uma resposta coerente com o seu discurso. Ele deve estar apto a responder a tudo que for perguntado dentro do tema proposto pelo espetáculo. Sair disto provocaria uma ingênua sensação de liberdade que acaba por se perder na prolixidade vazia ou na descrença do personagem.

Qualquer obra artística que vislumbre a presença de um espectador é interativa. Esse encontro é, inclusive, considerado por muitos como a essência da arte. Mas, geralmente, essa interatividade ocorre no plano subjetivo. As vivências, humores e condições sociais de cada um dos participantes moldam a obra no interior dos indivíduos. Numa análise mais cara à semiologia, seria possível dizer que a interação ocorre no significado da obra. O significante se mantém, mas os significados são ampliados na mesma razão do número de espectadores que o presenciam. A interação proposta pelas novas tecnologias pretende ampliar o significado da interação artística, atingindo também o significante. Garantido o poder de transformação do significado pelo espectador, pode-se, também, estimular a emergência no significante de transformações inesperadas e assim influenciar o significado apreendido pelos outros espectadores. Exemplificando, numa apresentação realizada durante a temporada no Espaço Cultural Casa de Dona Yayá, em São Paulo, em agosto de 2005, uma espectadora, logo no início do espe-

táculo, convidou o personagem da Mãe para acompanhá-la numa “balada”. Os personagens aproveitaram a interferência utilizando-a na cena do “duelo de retóricas”. Discutiram amplamente a possibilidade, a viabilidade e a pertinência da “Mãe” ir para uma balada. Discutiu-se do ponto de vista religioso a validade de tal evento, que tipo de benefícios e riscos ele oferece à moralidade e à ética, e se cabia a uma figura sagrada se relacionar com o dito evento. Quer dizer, uma pequena interferência externa foi capaz de alterar a dramaturgia daquela apresentação. Caso aquela espectadora não estivesse presente, ou não propusesse um texto, a cena do “duelo de retóricas” teria sido completamente diferente para os outros espectadores. E esse desvio pode ter sido decisivo para a escolha de “filho” revelado, pois detectamos que determinados temas favorecem alguns personagens em detrimento de outros. Naquele momento a proposição externa detonou uma transformação no significativo do texto. Pode-se falar, então, em graus distintos de interação: interação pelo significado e interação pelo referente. Ou, ainda, a interação que a obra propicia a subjetividade do espectador e a interação que o espectador propõe à obra

Cabe aqui destacar que o equilíbrio entre a ficção envolvente e a interação constrangedora é tênue, por isso esse tema foi um dos focos principais da pesquisa interpretativa. Uma das primeiras conclusões contra o constrangimento foi que qualquer estímulo do espectador é capaz de gerar dramaturgia. Cabe ao ator saber fazer da simples presença do espectador um estímulo capaz de alterar os caminhos do texto. É a única forma de fazer valer o “assistir já é agir”. A sensibilidade do ator tranqüiliza o espectador, pois revela que não lhe será cobrado uma participação ativa caso não seja a sua vontade, e ao mesmo tempo lhe oferece a sensação de es-

tar recebendo uma apresentação única, pois o personagem é sensível à sua presença. O comportamento ativo do espectador não pode ser estimulado por outro que não ele mesmo, já abrir caminhos para as oportunidades que ele ofereça é responsabilidade do ator e da dramaturgia. Para estimular um comportamento ativo no público será essencial que suas interações sejam transformadas em dramaturgia e em informações relevantes para a peça. Respostas automáticas, soluções pouco criativas e estímulos ignorados denotam ao participante que suas interferências não têm efetividade no espetáculo, gerando desinteresse pela participação. Cabe ao ator saber transformar os estímulos por vezes sutis do público, dando ao seu discurso improvisado o máximo de veracidade e frescor. É importante ressaltar que a finalidade dessa interatividade não é, como no caso do teatro dos anos 60 e 70, causar impacto violento no público. Procura-se aqui partilhar o momento artístico com a platéia, convidando-a a explorar os meandros da criação com os artistas.

É necessário que a partir destas necessidades apontadas, molde-se uma outra dramaturgia, uma outra técnica interpretativa e uma outra concepção de direção. Admitindo-se que não existe “geração espontânea” de arte, faz-se necessário utilizar técnicas tradicionais numa nova combinação estética que, retornando a questão inicial, deve representar uma proposta ética para o homem contemporâneo. Propõe-se um espectador que se responsabilize pelo que presencia. Que tem o poder de escolher o que quer assistir e arca com as devidas conseqüências. Um fruidor que pode levar a obra a caminhos ousados e desconhecidos ou deixá-la correr passivamente, alienando-se de qualquer responsabilidade. Ao desestabilizar as fronteiras entre o sujeito e objeto incentiva-se a emancipação do indivíduo em sujeito ativo e responsável pela sua realidade.